

THE LEISURE TIME OF STREET CHILDREN WHO SOLD NEWSPAPER

By:

Amirul Bayu Kurniawan

Email: amirulbk@gmail.com

Supervisor: Drs. Syafrizal M. Si

Sociology Department

Faculty of Social Science and Political Science

Riau University

Bina Widya Campus, H.R Soebrantas Street Km 12.5 Simpang Baru

Panam, Pekanbaru Riau

ABSTRACT

Adrianto, Reza, Kevin, and Ganda are ordinary kids who decided to sell newspapers on the streets after school hours to earn money to enhance their pocket money, purchase credits, or also playing playstation and others. The status and role of school students also is an issue that should be used to redefining the meaning of street children. On the other hand, their activities as newspaper seller and school liability does not preclude the influence of globalization and westernization. The mass media and mass culture have an influence on their lifestyle and the selection of food consumption, consumption goods, and their leisure time activities. The Label as street children is not necessarily rule out the possibility to own and use their spare time. Although a leisure activity is more synonymous with entertainment and recreational activities are easily found on the upper middle class society. Leisure time that possessed by these kids are different from the children of the middle class. Although they were busy with the activity of selling newspapers still had time to enjoy the spare time that would had been adjusted to the role and status as a student and newspaper's seller. Their leisure time activities can be grouped based on the unity of units, frequency, planning, funding, and based on its purpose.

Keywords: Street Children, Newspaper Seller, Lifestyle, Leisure Time

WAKTU LUANG ANAK JALANAN PENJUAL KORAN

Oleh:

Amirul Bayu Kurniawan

Email: amirulbk@gmail.com

Dosen Pembimbing: Drs. Syafrizal M. Si

Jurusan Sosilogi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya, Jalan H.R Soebrantas Km 12,5 Simpang Baru

Panam, Pekanbaru Riau

ABSTRAK

Adrianto, Reza, Kevin, dan Ganda ialah anak-anak biasa yang memutuskan berjualan koran di jalanan setelah jam sekolah demi mendapatkan uang untuk menambah uang jajan, membeli pulsa, atau juga bermain *playstation* dan lain sebagainya. Status dan peran sebagai siswa sekolah juga menjadi isu menarik yang seharusnya bisa digunakan untuk mendefinisikan ulang makna anak jalanan. Di lain sisi, kesibukan mereka sebagai penjual koran dan kewajiban bersekolah tidak menghalangi pengaruh globalisasi dan westernisasi. Media massa dan budaya massa berpengaruh terhadap gaya hidup serta pilihan konsumsi makanan, pemakaian barang, dan aktivitas waktu luang mereka. Label sebagai anak jalanan tidak serta merta menutup kemungkinan mereka untuk memiliki dan menggunakan waktu luang. Meskipun aktivitas waktu luang lebih identik dengan kegiatan hiburan dan rekreasi yang mudah ditemui pada masyarakat kalangan menengah ke atas. Waktu luang yang dimiliki anak-anak ini tentu berbeda dengan anak-anak dari golongan menengah ke atas. Walaupun mereka sibuk dengan aktivitas berjualan koran masih sempat menikmati waktu-waktu luang yang tentunya telah disesuaikan dengan peran dan status sebagai siswa dan penjual koran. Aktivitas waktu luang mereka dapat dikelompokkan berdasarkan kesatuan unit, frekuensi, perencanaan, dana, dan berdasarkan tujuannya.

Kata Kunci: Anak Jalanan, Penjual Koran, Gaya Hidup, Waktu Luang

PENDAHULUAN

Anak-anak atau remaja yang secara umum kegiatannya menyatu dengan jalanan kota. Mereka dapat ditemukan di sudut-sudut kota, seperti terminal, pasar, stasiun kereta api, pusat perbelanjaan, persimpangan jalan dan halte juga restoran. Anak-anak ini juga sering dijumpai bekerja sebagai penyemir sepatu, pengamen, penjual asongan, penyewa payung, dan pengatur kendaraan di jalan raya yang sedang macet. Anak jalanan tidak bisa disebut anak terlantar, anak menggelandang, anak pengemis, pun anak nakal.

Jika anak-anak dari keluarga biasa, atau anak-anak yang dalam kasus ini tidak harus bekerja untuk membantu kondisi finansial keluarga, mereka umumnya memiliki waktu-waktu tertentu untuk beraktivitas. Misalnya, bersekolah, membantu bersih-bersih rumah, dan juga bermain. Lain halnya dengan anak-anak jalanan yang mempunyai tanggungan untuk berjualan koran. Waktu yang dimiliki terbatas bahkan mereka tidak bebas bermain untuk mengisi waktu luang. Waktu luang disini diartikan sebagai kesibukan yang dilakukan secara bebas, sesuai dengan keinginan diri sendiri, dengan tujuan untuk ‘menghibur’ diri selepas bekerja, misalnya beristirahat, ataupun melakukan aktivitas lain sesuai hobi dan kesenangannya (Wibawa, 2000: 1). Brightbill dalam Torkildsen juga beranggapan bahwa waktu luang erat kaitannya dengan kategori *discretionary time*, yaitu waktu yang digunakan menurut pemilihan dan penilaian kita sendiri (Anggoa, 2011:

8). Waktu luang sendiri merupakan bagian dari cara adaptasi individu terhadap kondisi sosial dalam rangka memenuhi kebutuhan untuk menyatu dan bersosialisasi dengan orang lain, yaitu yang disebut sebagai gaya hidup (Takwin dalam Adlin ed., 2006: 36).

Kita bisa memerhatikan hal ini pada anak – anak yang dapat dengan mudah ditemui setiap hari menjual koran di sekitar persimpangan jalan di kota Pekanbaru. Misalnya di sekitar persimpangan jalan Gajah Mada dan jalan Diponegoro dan di sekitar persimpangan jalan Gajah Mada dengan jalan Sudirman. Dalam keterangannya, mereka mengungkapkan pekerjaan menjual koran yang mereka lakukan di waktu malam sebab pada keesokan pagi atau siangya mereka masih harus mengikuti kegiatan belajar – mengajar di sekolah..

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka peneliti memutuskan untuk melakukan kajian mengenai **“Waktu Luang Anak Jalanan Penjual Koran”**.

Rumusan Masalah

1. Apakah anak – anak jalanan penjual koran ini mempunyai waktu luang meski dengan keterbatasan ekonomi yang mendera?

2. Bagaimanakah anak – anak jalanan penjual koran ini memaknai dan menggunakan waktu luang mereka?

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui Apakah anak – anak jalanan penjual koran ini mempunyai waktu luang meski dengan keterbatasan ekonomi yang mendera.

2. Untuk mengetahui Bagaimanakah anak – anak jalanan penjual koran ini memaknai dan menggunakan waktu luang mereka.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Menurut Nasution (2003: 5) penelitian kualitatif adalah mengamati orang dalam lingkungan, berinteraksi dengan mereka dan menafsirkan pendapat mereka tentang dunia sekitar. Lincoln dan Guba (Dedy Mulyana, 2004: 201) menyatakan penggunaan studi kasus sebagai suatu metode penelitian kualitatif memiliki beberapa keuntungan, yaitu:

1. Studi kasus dapat menyajikan pandangan dari anak jalanan penjual koran di sekitar persimpangan jalan Gajah Mada – jalan Diponegoro dan jalan Gajah Mada – jalan Sudirman Kota Pekanbaru memaknai dan menggunakan waktu luangnya.
2. Studi kasus merupakan sarana secara efektif untuk menunjukkan hubungan antara peneliti dan responden.
3. Studi kasus dapat memberi uraian yang mendalam yang diperlukan bagi penilaian atau transferabilitas.

3.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi penelitian di sekitar persimpangan

jalan Gajah Mada – jalan Diponegoro dan jalan Gajah Mada – jalan Sudirman Kota Pekanbaru. Sebab disekitar persimpangan jalan tersebut sering dijadikan tempat berjualan koran oleh anak – anak.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian atau responden adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti (Arikunto, 2006 : 145). Jadi, subjek penelitian itu merupakan sumber informasi yang dicari untuk mengungkap fakta-fakta di lapangan. Dalam penelitian ini sumber informasi yang dibutuhkan oleh penulis yaitu:

1. Informan

Informan adalah orang yang memberi informasi mengenai fenomena yang menjadi objek penelitian. Dalam penelitian ini penulis mengambil informan terdiri dari anak - anak yang menjual koran di sekitar persimpangan jalan Gajah Mada – jalan Diponegoro dan jalan Gajah Mada – jalan Sudirman Kota Pekanbaru. Maka penentuan subjek penelitian dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *purposive sampling*. *Purposive sampling* menurut Djamar Satori (2007 : 6) merupakan teknik pengambilan sampel yang ditentukan dengan menyesuaikan pada tujuan penelitian atau pertimbangan tertentu.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan peneliti gunakan untuk

memperoleh data yang relevan maupun untuk mengamati gejala-gejala, penulis menggunakan cara sebagai berikut:

1. Wawancara (Indepth Interview)

Metode Wawancara merupakan bentuk komunikasi verbal atau percakapan dengan maksud memperoleh informasi dari objek.

2. Observasi

Observasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja pancaindra mata serta dibantu dengan pancaindra lainnya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang berupa jumlah data yang di simpan yang berbentuk surat, laporan, dan sebagainya.

3.5 Jenis-jenis Data

Data merupakan faktor penting dalam penelitian. Jenis data yang digunakan dalam penelitian adalah data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Wawancara mendalam (*indepth interview*) yaitu dengan mengumpulkan sejumlah data dari informan dengan menggunakan daftar pertanyaan dengan merujuk pada pedoman wawancara. Data primer juga dapat diperoleh dengan teknik observasi, yaitu dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang ingin diteliti.

2. Data Skunder

Studi pustaka yaitu dengan mengumpulkan beberapa dokumen, kajian – kajian pustaka yang ada hubungannya dengan objek yang akan diteliti yakni pemaknaan dan

penggunaan waktu luang oleh anak jalanan penjual koran.

3.6 Teknik Analisa Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengacu pada konsep Milles & Huberman (1992: 20) yaitu interaktif model yang mengklasifikasikan analisis data dalam tiga langkah, yaitu:

1. Reduksi Data

Reduksi data yaitu suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis dilapangan.

2. Penyajian Data

Data ini tersusun sedemikian rupa sehingga memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

3. Penarikan Kesimpulan

Dalam penelitian ini akan diungkapkan mengenai makna dari data yang dikumpulkan. Dari data tersebut akan diperoleh kesimpulan yang tentaif, kabur, kaku dan meragukan, sehingga kesimpulan tersebut perlu di verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas Berjualan Koran

Kegiatan menjual koran yang dilakukan oleh responden secara otomatis disesuaikan dengan status mereka sebagai siswa. Sekitar pukul setengah tujuh malam, anak-anak ini

akan mulai mengambil koran dari agen. Jumlah koran yang masing-masing mereka ambil kadang tidak sama, Adrianto misalnya rata-rata setiap malam mengambil sepuluh eksemplar koran untuk dijual, sementara Reza mengambil delapan eksemplar, Ganda hanya mengambil tujuh eksemplar, dan Kevin mengambil sepuluh eksemplar. Mereka menuju ke tempat berjualan menaiki angkot dengan hanya membayar sebesar seribu rupiah.

Aktivitas berjualan koran ini berakhir ketika koran-koran yang mereka bawa telah habis terjual. Namun pada beberapa kesempatan ketika jam sudah menunjukkan pukul sebelas malam, sedangkan koran yang mereka ambil dari agen masih belum habis mereka akan menyudahi aktivitas berjualan tersebut, dengan pertimbangan bahwa keesokan paginya mereka masih harus sekolah. Hal ini tidak berlaku ketika memasuki hari sabtu sebab pada malam minggu atau sabtu malam mereka biasanya akan libur berjualan koran.

Pemaknaan dan Penggunaan Waktu Luang

Berdasarkan Kesatuan Unit

Beberapa aktivitas mengisi waktu kosong seperti tidur dan menonton televisi seperti yang diungkapkan oleh Reza dan Adri dilakukan secara individual. Sementara untuk aktivitas bermain *playstation* dilakukan secara bersama-sama, sebab biasanya mereka akan iuran untuk membayar sewa alat *playstation*. Pada waktu-waktu khusus semisal malam

minggu, anak-anak ini akan berkumpul di kedai di dekat rumah agen koran sekitar pukul sembilan untuk kemudian melanjutkan kegiatan yang dalam istilah mereka “keliling kota”.

Berdasarkan Frekuensi

Jika dilihat dari frekuensi kegiatannya maka aktivitas mengobrol bersama teman sesama penjual koran menjadi yang paling sering dilakukan disamping aktivitas tidur dan menonton televisi. Kegiatan yang termasuk jarang mereka lakukan misalnya bermain bola, sebab tidak terdapat lapangan sepakbola yang dekat dengan lokasi tempat tinggal mereka. Selain itu, bermain *playstation* dan *point blank* juga mulai jarang mereka lakukan.

Berdasarkan Perencanaan

Perencanaan dibutuhkan jika ingin mengadakan suatu kegiatan yang dilakukan bersama-sama, hal ini terlihat pada kegiatan “keliling kota” yang sebelumnya telah ditentukan waktu dan titik kumpulnya sebelum berkendara keliling kota. Dalam bermain *playstation* dan *point blank* juga dibutuhkan perencanaan agar bisa ditentukan lamanya waktu yang akan dihabiskan untuk bermain.

Sedangkan untuk kegiatan yang tidak direncanakan ialah mengobrol bersama teman, merokok, mengakses media sosial dan aplikasi *chatting* sebab bisa dilakukan kapan saja, di mana saja, dan tidak membutuhkan tempat khusus.

Berdasarkan Dana

Aktivitas waktu luang yang mereka laksanakan juga membutuhkan dana/ uang untuk melancarkan aksinya. Uang tersebut seperti telah diterangkan sebelumnya digunakan untuk membayar iuran ketika ingin bermain *playstation*, atau untuk membayar internet ketika bermain *point blank*, dan tentunya untuk membeli bahan bakar motor untuk keliling kota dan bahkan untuk menyewa kamera yang digunakan untuk mengambil gambar mereka selama beraktivitas keliling kota. Maka dapat dipastikan aktivitas yang tidak membutuhkan uang untuk melancarkan aksinya ialah menonton televisi dan tentu saja tidur siang. Bermain sepakbola sendiri masih tergolong sebagai aktivitas yang membutuhkan dana, yaitu ketika membeli minum se usai bermain. Aktivitas berbalas komentar serta pesan melalui *facebook* dan *chatting* menggunakan aplikasi *Blackberry messenger* dan *Line* juga tak luput dari kebutuhan akan uang untuk membeli pulsa.

Berdasarkan Tujuan

Selanjutnya aktivitas waktu luang ini bisa digolongkan menjadi dua berdasarkan tujuannya, yaitu aktivitas hiburan dan aktivitas istirahat. Disebut aktivitas hiburan sebab bertujuan menimbulkan rasa senang, sedangkan aktivitas istirahat ialah aktivitas berhenti sejenak atau bisa juga dimaknai sebagai pengambilan jeda yang tujuannya melepas lelah. Maka dapat disimpulkan tidur merupakan aktivitas istirahat yang murni bertujuan melepas

lelah. Kegiatan yang bertujuan hiburan sendiri dapat ditemui pada aktivitas bermain *playstation* dan *point blank*, juga kegiatan berkeliling kota dan termasuk *hunting* foto.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Keberadaan anak-anak penjual koran di jalanan kota Pekanbaru sekarang ini semakin banyak. Mereka menjajakan koran di sekitar persimpangan jalan pada pagi hari, ada juga yang berjualan pada siang hari juga ketika malam. Beberapa dari mereka masih sekolah, yang lain ada yang sudah tidak melanjutkan sekolah atau berhenti bersekolah. Dari sekian banyak anak-anak penjual koran, ada beberapa dari mereka yang ketika berjualan ini diawasi oleh orang tua atau anggota keluarga mereka. Hal ini menegaskan bahwa anak-anak ini memang sengaja dipekerjakan oleh orang tua ataupun lainnya untuk kepentingan mereka saja. Kondisi perekonomian yang buruk menjadi alasan utama para orang tua mengikut sertakan dan mempekerjakan anak-anaknya berjualan koran.

Kenyataan lain menunjukkan, terdapat anak-anak yang berjualan koran dengan inisiatif sendiri tanpa paksaan dari pihak lain khususnya dari orang tua. Kemauan untuk mendapat uang jajan sendiri serta keinginan membantu meringankan beban ekonomi orang tua menjadi pelecut semangat mereka untuk berjualan koran. Resiko anak-anak ini ialah waktu istirahat dan belajar yang berkurang. Padahal sewajarnya anak-

anak ini berhak mendapatkan waktu luang yang biasanya digunakan untuk bermain, bersantai, dan mengerjakan sesuatu yang menjadi kegemarannya.

Anak-anak jalanan penjual koran yang juga masih harus bersekolah ternyata masih memiliki waktu-waktu kosong yang biasanya digunakan untuk menghilangkan suntuk. Waktu kosong atau waktu luang ini biasanya mereka miliki pada jam-jam se usai sekolah dan sebelum berangkat berjualan koran serta setelah berjualan koran pada malam hari. Aktivitas waktu luang mereka dapat dikelompokkan berdasarkan kesatuan unit, frekuensi, perencanaan, dana, dan berdasarkan tujuannya.

Kegiatan mengisi waktu luang berdasarkan kesatuan unit menggambarkan bentuk waktu luang yang dilakukan secara individu/ sendiri dan kegiatan yang dilakukan bersama orang lain/ berkelompok. Kegiatan yang dilakukan secara individual ialah tidur dan menonton televisi seperti yang diungkapkan oleh Reza dan Adri. Sementara untuk kegiatan bermain *playstation* dilakukan secara bersama-sama, sebab biasanya mereka akan iuran untuk membayar sewa alat *playstation*.

Pada waktu-waktu khusus semisal malam minggu, anak-anak ini akan berkumpul di kedai di dekat rumah agen koran sekitar pukul sembilan untuk kemudian melanjutkan kegiatan yang dalam istilah mereka “keliling kota”. Kegiatan tersebut dilakukan dengan mengendarai motor

dengan berboncengan, dengan rute jalan Sudirman di lanjutkan ke jalan Gajah Mada dan jalan Diponegoro. Kegiatan keliling kota ini biasanya berlangsung sampai tengah malam, dan apabila ditemui balap liar pada malam tersebut tak jarang mereka ikut menjadi penonton.

Sedangkan pada bulan Ramadan yang juga bertepatan dengan masa libur sekolah, salah satu responden yang bernama Kevin, pada malam hari menyempatkan diri bertadarus di masjid, dan pagi hari digunakan untuk istirahat tidur. Jika tetap berjualan pada malam hari, maka pada siang sampai sore hari ia akan main di masjid atau bahkan bila ada kesempatan ia akan bekerja mencuci motor. Barulah setelah kembali dari berjualan koran sekitar pukul sepuluh malam, ia melanjutkan tadarus di masjid hingga tengah malam

Jika dilihat dari frekuensinya, maka dapat dibedakan menjadi kegiatan yang sering dan kegiatan yang jarang dilakukan. Kegiatan yang tergolong sering dilakukan ialah mengobrol bersama teman sesama penjual koran, tidur dan menonton televisi. Aktivitas mengobrol disertai merokok ini mereka lakukan hampir setiap malam selesai berjualan koran. Mereka biasanya duduk-duduk di kedai di depan rumah sang agen koran, dan membeli minuman juga makanan ringan atau juga membeli rokok. Kegiatan ini dilakukan untuk sekadar beristirahat serta menunggu teman-teman penjual koran lain kembali dari tempat berjualannya. Sambil duduk-

duduk, menyedap rokok atau menyantap makanan dan minuman ringan anak-anak ini mengobrol tentang aktivitas berjualan yang mereka lakukan, apa-apa saja kejadian yang mereka lihat atau perhatikan selama berjualan koran, juga kejadian yang mereka alami dan mereka tahu di sekolah, di rumah, serta di lingkungan mereka. Sembari mengobrol mereka juga seringkali terlihat sibuk dengan gawainya masing-masing. Beberapa di antara anak-anak tersebut mengakses media sosial semacam *facebook* dan yang lain melakukan obrolan melalui aplikasi *chatting* seperti *Blackberry messenger* dan *Line* dengan teman-teman yang mereka kenal di sekolah maupun di lingkungan tempat tinggalnya.

Kegiatan yang termasuk jarang mereka lakukan misalnya bermain bola, sebab tidak terdapat lapangan sepakbola yang dekat dengan lokasi tempat tinggal mereka. Selain itu, bermain *playstation* dan *point blank* juga mulai jarang mereka lakukan. Dalam pengakuannya tentang bermain *playstation* mereka mengatakan,

“Main PS itupun lihat ada duit atau tidak”.

Sedangkan tanggapan mereka mengenai aktivitas bermain *game online point blank* mereka menyatakan,

“Capek-capek cari uang tapi cepat habisnya”.

Beberapa kegiatan yang bertujuan untuk mengisi waktu luang membutuhkan perencanaan agar berjalan lancar, sedangkan yang lain tidak. Perencanaan dibutuhkan jika ingin mengadakan suatu kegiatan yang dilakukan bersama-sama, hal ini terlihat pada kegiatan “keliling kota” yang sebelumnya telah ditentukan waktu dan titik kumpulnya sebelum berkendara keliling kota. Dalam bermain *playstation* dan *point blank* juga dibutuhkan perencanaan agar bisa ditentukan lamanya waktu yang akan dihabiskan untuk bermain.

Sedangkan untuk kegiatan yang tidak direncanakan ialah mengobrol bersama teman, merokok, mengakses media sosial dan aplikasi *chatting* sebab bisa dilakukan kapan saja, di mana saja, dan tidak membutuhkan tempat khusus. Untuk aktivitas tidur bisa dikategorikan keduanya, masuk dalam kategori direncanakan apabila memang tidur tersebut diniatkan untuk istirahat dikarenakan lelah bersekolah dan berjualan ataupun begadang, dan tidur tidak termasuk aktivitas yang direncanakan apabila dilakukan tanpa sengaja. Sama halnya dengan menonton televisi yang termasuk kegiatan yang tidak direncanakan karena tidak ada kegiatan lain yang dapat dilakukan. Menonton televisi akan menjadi aktivitas yang direncanakan apabila mereka memang sedang ingin menghabiskan waktunya di rumah atau dengan kata lain sedang tidak ingin bermain bersama teman di tempat lain.

Aktivitas waktu luang yang anak-anak tersebut laksanakan ada yang membutuhkan dana/ uang untuk melancarkan aksinya, ada juga yang gratis. Uang tersebut seperti telah diterangkan sebelumnya digunakan untuk membayar iuran ketika ingin bermain *playstation*, atau untuk membayar internet ketika bermain *point blank*, dan tentunya untuk membeli bahan bakar motor untuk keliling kota dan bahkan untuk menyewa kamera yang digunakan untuk mengambil gambar mereka selama beraktivitas keliling kota. Beberapa dari mereka setiap harinya juga mempunyai tanggungan untuk membayar iuran arisan atau yang dalam istilah mereka dikenal sebagai jula-jula, sebesar lima ribu rupiah setiap orangnya. Selama berkumpul selepas berjualan koran pun mereka juga menggunakan uang untuk membeli rokok serta minuman dan makanan ringan di kedai.

Maka dapat dipastikan aktivitas yang tidak membutuhkan uang untuk melancarkan aksinya ialah menonton televisi dan tentu saja tidur siang. Bermain sepakbola sendiri masih tergolong sebagai aktivitas yang membutuhkan dana, yaitu ketika membeli minum seusai bermain. Aktivitas berbalas komentar serta pesan melalui *facebook* dan *chatting* menggunakan aplikasi *Blackberry messenger* dan *Line* juga tak luput dari kebutuhan akan uang untuk membeli pulsa.

Selanjutnya aktivitas waktu luang ini bisa digolongkan menjadi

dua berdasarkan tujuannya, yaitu aktivitas hiburan dan aktivitas istirahat. Disebut aktivitas hiburan sebab bertujuan menimbulkan rasa senang, sedangkan aktivitas istirahat ialah aktivitas berhenti sejenak atau bisa juga dimaknai sebagai pengambilan jeda yang tujuannya melepas lelah. Maka dapat disimpulkan tidur merupakan aktivitas istirahat yang murni bertujuan melepas lelah, sebab selama tidur tubuh tidak banyak melakukan gerakan atau dalam artian berhenti bergerak jika dibandingkan dengan aktivitas bermain tentunya. Selain tidur, menonton televisi juga dapat digolongkan sebagai aktivitas istirahat sebab menonton televisi biasanya dimanfaatkan ketika jeda antara aktivitas bersekolah dan berjualan koran, menonton televisi juga tidak banyak membutuhkan energi untuk melakukannya. Aktivitas lain yang tujuannya istirahat ialah mengobrol selepas berjualan koran sebab mengobrol yang di dalamnya termasuk bermain *facebook* dan *chatting* dimaknai sebagai pengambilan jeda atau berhenti dari bekerja berjualan koran. Kegiatan yang bertujuan hiburan sendiri dapat ditemui pada aktivitas bermain *playstation* dan *point blank*, juga kegiatan berkeliling kota dan termasuk *hunting* foto.

Pengaruh budaya massa juga terlihat pada gaya hidup mereka, semisal dalam kegiatan *hunting* foto yang hasilnya nanti akan diunggah ke media sosial *facebook* guna memperlihatkan eksistensi mereka di antara teman-temannya. Meskipun

menggunakan kamera sewaan, jelas terlihat keinginan untuk mempertontonkan diri dan melakukan apa yang teman-temannya lakukan. Kebiasaan ini tentunya agak berlebihan jika melihat latar belakang mereka yang dilabeli anak jalanan. Sekaligus menandakan bahwa gaya hidup tertentu, dalam hal ini berekspresi dan menunjukkan eksistensinya di media sosial dapat dilakukan oleh masyarakat dari golongan mana saja, tergantung selera. Tidak lupa ialah industri massa yang memproduksi gawai, komputer, *playstation*, secara melimpah dengan harga murah sehingga anak-anak jalanan penjual koran yang notabene berasal dari masyarakat kelas bawah sanggup membeli dan menggunakannya sebagai salah satu sarana menghibur diri.

Saran

Kewajiban belajar di sekolah seharusnya menjadi prioritas anak-anak tersebut, namun keputusan untuk menjual koran di jalanan membuat mereka memiliki lebih sedikit waktu untuk fokus belajar dibandingkan anak-anak biasa. Keputusan untuk berjualan koran yang dalam pengakuan mereka merupakan aktivitas untuk mengisi waktu kosong atau waktu senggang seharusnya menjadi perhatian bagi pihak-pihak yang bersinggungan langsung dengan mereka. Utamanya ialah mereka yang menjadi wakil negara dalam mengurus anak-anak jalanan, dan mereka yang membuat program untuk mengembangkan kemampuan dan memberdayakan anak-anak penjual

koran tersebut. Selain itu, bagi masyarakat awam yang melihat anak-anak jalanan penjual koran ini sebagai kelompok lapisan bawah seharusnya memberikan bantuan baik itu yang bersifat invidual maupun kolektif. Sebab bila kemudian anak-anak ini tidak perlu lagi berjualan koran untuk membeli peralatan sekolah dan menambah uang jajan, maka mereka akan lebih fokus belajar dan bisa menjadi aset bagi Kota Pekanbaru sendiri di masa mendatang.

Saran untuk sesama pihak yang belajar Sosiologi ialah agar tidak saja menjadikan anak-anak jalanan pada umumnya dan anak-anak jalanan penjual koran khususnya sebagai bahan kajian. Namun bagaimana agar anak-anak ini bisa mendapatkan program yang layak, yang disesuaikan dengan minat, bakat, dan latar belakang mereka. Lalu, membimbing mereka untuk dapat memberikan pengajaran dan pelatihan yang layak bagi anak-anak jalanan lain dengan program yang berkelanjutan guna menapaki kehidupan yang lebih sejahtera.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlin, Alfathri. 2006. *Resistensi Gaya Hidup: Teori Dan Realitas*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra
- Barnard, Malcolm. 2011. *Fashion Sebagai Komunikasi: Cara Mengomunikasikan Identitas Sosial, Seksual, Kelas, dan Gender*. Diterjemahkan oleh

- Idy Subandy Ibrahim dan Yosol Iriantara. Yogyakarta: Jalasutra
- Baudrillard, P. Jean. 2011. *Masyarakat Konsumsi*. Diterjemahkan oleh Wahyunto. Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Budiman, Hikmat. 2006. *Lubang Hitam Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius
- Bungin, Burhan. 2005. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Burke, Peter. 2003. *Sejarah Dan Teori Sosial*. Diterjemahkan oleh Mestika Zed dan Zulfahmi. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Chaney, David. 2011. *Lifestyles: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Diterjemahkan oleh Nuraeni. Yogyakarta: Jalasutra
- Cohen, J. Bruce. 1983. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Diterjemahkan oleh Sahat Simamora. Jakarta: Bina Aksara
- Daldjoeni. 1997. *Seluk Beluk Masyarakat Kota*. Bandung: PT Alumni
- Damsar. 2011. *Pengantar Sosiologi Ekonomi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- FanggidaE, Abraham. 1993. *Memahami Masalah Kesejahteraan Sosial*. Jakarta: Puspa Swara
- Ibrahim, Subandy, Idi. 1997. *Ecstasy Gaya Hidup*. Bandung: Mizan
- Kellner, Douglas. 2003. *Teori Sosial Radikal*. Diterjemahkan oleh Eko-Rindang Farichah. Yogyakarta: Syarikat Indonesia
- Moleong, J. Lexy. 1989. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Karya
- Narwoko, J. Dwi, dan Bagong Suyanto. 2007. *Sosiologi Teks Pengantar Dan Terapan*. Jakarta: Kencana
- Popper, R. Karl. 2008. *Masyarakat Terbuka dan Musuh-musuhnya*. Diterjemahkan oleh Uzair Fauzan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rusbiantoro, Dadang. 2008. *Generasi MTV*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra
- Setiadi, J. Nugroho. 2003. *Perilaku Konsumen*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Simon, Fransiskus. 2008. *Kebudayaan dan Waktu Senggang*. Yogyakarta: Jalasutra
- Smart, Barry, dan George Ritzer. 2012. *Handbook teori Sosial*. Diterjemahkan oleh Imam Muttaqien, Derta Sri Widowatie, dan Waluyati. Jakarta: Nusa Media.

Storey, John. 2010. *Cultural Studies Dan Kajian Budaya Pop*. Diterjemahkan oleh Layli Rahmawati. Yogyakarta: Jalasutra.

Sugihartati, Rahma. 2010. *Membaca, Gaya Hidup Dan Kapitalisme*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Suyanto, Bagong. 2014. *Anatomi Kemiskinan Dan Strategi Penanganannya*. Malang: Intrans Publishing

Svalastoga, Kaare. 1989. *Diferensiasi Sosial*. Diterjemahkan oleh Alimandan, S.U. Jakarta: Bina Aksara

Vago, Steven. 1996. *Teori Perubahan Sosial*. Diterjemahkan oleh Alimandan. New Jersey.

Jurnal

Desiana Hidayati. 2012. "Aktivitas Waktu Luang (*Leisure*) Anak Jalanan Di Sekitar Simpang Lima Kota Semarang (Studi Anak Jalanan Binaan Yayasan Setara)". *Journal of Non Formal Education and Community Empowerment*. Volume 1. Nomor 2. Diakses dari <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jnfc>, pada tanggal 18 Januari 2016

Rizky Almira Rahmawati. 2013. "*Backpacking* Ala Mahasiswa (Studi Deskriptif Tentang Gaya Hidup Pada Mahasiswa

Universitas Airlangga Surabaya)". *Komunitas Jurnal On – line Sosiologi Fisip Unair*. Volume 1. Nomor 1. Diakses dari <http://journal.unair.ac.id/filerPDF/kmntsbd761bfa54abs.pdf>, pada tanggal 18 Januari 2016

Swastika Dyah Pramesti. 2013. "Pemanfaatan Waktu Luang Masyarakat Lapisan Bawah, (Studi Kasus Tentang Perilaku Pemanfaatan Waktu Luang Masyarakat Lapisan Bawah Di Sekitar Bawah Tol Tambak Sumur, Waru, Sidoarjo)". *Komunitas Jurnal On – line Sosiologi Fisip Unair*. Volume 1. Nomor 1. Diakses dari <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-kmnts9a4742e7dcfull.pdf>, pada tanggal 18 Januari 2016

Skripsi dan Tesis

Ari Setiyani. 2012. Mengisi Waktu Luang Pada Siswa Sma Negeri 1 Ngemplak. Skripsi. Yogyakarta. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/9557/2/bab%20%20-NIM%2005104241015.pdf>, pada tanggal 18 Januari 2016

Dhevy Setya Wibawa. 2000. Pola Aktivitas Waktu Luang Pada Anak Jalanan. Tesis. Jakarta. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Indonesia

- Dhemy Prihatini. 2012. Profesi Saya Terlarang (Studi Kasus Mengenai Konsep Diri Mahasiswa Yang Berprofesi Sebagai Gigolo). Skripsi. Yogyakarta. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/9718/>, pada tanggal 17 Agustus 2016
- Esa Yusti. 2015. Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Penyelenggaraan Kantin Kejujuran Di Sd Negeri 3 Purwodadi Kecamatan Tambak Kabupaten Banyumas. Skripsi. Yogyakarta. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses dari <http://eprints.uny.ac.id/14815/>, pada 17 Agustus 2016
- Fajar Anisah Fauziah. 2010. Bekerja Sambilan Di Sektor Informal Sebagai Budaya Pemanfaatan Waktu Senggang (Studi Fenomenologi Tentang Alasan Bekerja Sambilan Dan Dampak Perilaku Mahasiswa Yang Bekerja Sambilan Dalam Kegiatan Perkuliahan Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Antropologi FKIP UNS). Skripsi. Surakarta. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret. Diakses dari [https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/14875/Mjk3NDU=/Bekerja-sambilan-di-sektor-informal-sebagai-budaya-pemanfaatan-waktu-senggang-](https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/14875/Mjk3NDU=/Bekerja-sambilan-di-sektor-informal-sebagai-budaya-pemanfaatan-waktu-senggang-studi-fenomenologi-tentang-alasan-bekerja-sambilan-dan-dampak-perilaku-mahasiswa-yang-bekerja-sambilan-dalam-kegiatan-perkuliahan-mahasiswa-pendidikan-sosiologi-antropologi-fki-abstrak.pdf) studi-fenomenologi-tentang-alasan-bekerja-sambilan-dan-dampak-perilaku-mahasiswa-yang-bekerja-sambilan-dalam-kegiatan-perkuliahan-mahasiswa-pendidikan-sosiologi-antropologi-fki-abstrak.pdf, pada tanggal 2 Mei 2016
- Januarius Anggoa. 2011. Study Tingkat Kebosanan Dalam Waktu Luang Pada Mahasiswa Baru Universitas Kristen Petra Surabaya. Skripsi. Surabaya. Fakultas Ekonomi. Universitas Kristen Petra Surabaya. Diakses dari http://dewey.petra.ac.id/catalog/t_detail.phpknokat=19232, pada tanggal 17 Februari 2016
- Yuka Martlisda Anwika. 2013. Peran Pelatih Program Pelatihan Keterampilan Bermusik Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Kemandirian Musisi Jalanan (Kasus di Rumah Musik Harry Roesli (RMHR) Kota Bandung). Skripsi. Bandung. Faklutas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses dari <http://repository.upi.edu/2561/>, pada 17 Agustus 2016